

ACT (Artists Contemporary TOKAS) Vol. 6

メニスル

Layers of Optical Experience



メニスル

Layers of Optical Experience

ACT (Artists Contemporary TOKAS) Vol. 6

メニスル

Layers of Optical Experience

大庭孝文

OHBA Takafumi

菅 雄嗣

SUGA Yushi

ヨフ 大原崇嘉 古澤 龍 柳川智之

YOF OHARA Takayoshi FURUSAWA Ryu YANAGAWA Tomoyuki

「メニスル」のその先にあるもの

辻 真木子

(トーキョーアーツアンドスペース)

インターネットが生活の一部となり、私たちは日々膨大なイメージを情報として取り込んでいる。何かをする前に、SNSやレビューを見て、実際に体験したような気分になった経験のある人も少なくないだろう。さらにコロナ禍を経て、オンラインでの作品発表やそれに伴う鑑賞機会も多様化した。依然として、画面越しでは伝わりきれない作品の魅力があるのも事実である。本展では、実際に作品と対峙することで、知覚から認知へのプロセスに生ずる微細なズレを体感することを意図し、大庭孝文、ヨフ、菅雄嗣を迎えて開催した。3組の展示は、外光、照明、ディスプレイやプロジェクションといったさまざまな光源のもと、その場に一定時間滞在したり、物理的あるいは心理的に視点を移したりすることで、「見える」のその先にある気づきや、想像力を掻き立て、より多くの感興をもたらすような構成とした。

大庭孝文は、記憶の不確かさや無意識下で生じる記憶のエラーを主題に描いている。絵画に現れるアルミやプラチナによる描線は、写真から輪郭をトレースしたドローイングや、デジタル加工で抽出、分解、再構成して描かれたものである。幾度も描き直すという一連の作業は、記憶が常に変化し、事実から少しずつ歪曲される性質を象徴するとともに、記憶の形跡を層として築いていく。こうして作られた抽象的な図像や描線、そしてタイトルを頼りに元の画像を想像しながら観ていくと、陽の光や見る角度によって作品の表情が変化し、ひとつの事象が含有する多面性と流動性を想起させた。

一方、我々の視覚と認知の関係は、わずかなことで左右されると提示したのが、大原崇嘉、古澤龍、柳川智之によるアーティスト・コレクティブ、ヨフである。手前の小部屋に展示した2台のディスプレイでは、映像内で完結した関係性が画面を飛び越えて、実空間と関わりを持っている。一方、奥の展示室では、先入観によりバーチャルと現実が干渉しているように見える、あるいは、干渉している状態を自然に受け入れてしまうという状況を作り出した。色の恒常性(照明の色を補正して本来の色を見ようとする視覚の働き)を逆手に取った仕組みだが、空間の知

覚の基準自体が塗り替えられたような状況を理解するために作品に近づいたり、検証するように観たりすることで、リアリティの手応えを探らせた。

菅雄嗣は「リミナル」をテーマに、自身初となるインスタレーションを発表した。展示室を3DCGで再現したアニメーションを壁に投影することにより、拡張した空間を現出させた。そこには1日の陽の移ろいが取り入れられており、気づいた鑑賞者の足を止めさせる。両脇の壁面には、映像内の世界が描かれた絵画が配され、それらは映像の中にも映り込んでいる。現実の空間と映像内の空間が連続したように見える会場を奥へと進むにつれ、データ上の視点から逸脱して次第に空間が歪んでいくように感じられる。映像と絵画の間で二重三重に入れ子になった虚と実がその境界を曖昧にしたのだった。

大庭が追求する「客観的な事実と記憶により構築された過去というフィクション」や、ヨフや菅が表現する「仮想空間と現実空間の関わり」——3組のアーティストは、創作の過程でデジタル技術を用いながらも、現実と虚構の世界を行き交う状態を実体ある作品に落とし込み、さまざまな仕組みを構築しているところに、その妙味がある。いわゆるデジタル・ネイティブの直前の世代であるためか、彼らは、0と1で構築される電磁的世界に片足は置きつつも、アナログの持つ曖昧かつ圧倒的な情報量への信頼は大きいように見える。手作業が生むムラを含んだテクスチャーや、鑑賞していく中で起こる心情の変化など、そうしたものは、実際の会場でのつぶさな観察をとおして感じられるものである。

漠然と見るだけでは、見過ごしてしまいそうな微かな違和感の理由を認知した時、鑑賞者はリアリティの概念を問われ、日常の中でもさまざまなことを疑ってみたいくなったのではないだろうか。本展のタイトル「メニスル」は、一見記号化された文字列のようだが、その音を認識すると「目にする」という単語となり、同時に「実際に見る」というその意味へと転換される。さまざまな情報の伝送や同期が瞬時に行われるようになった現代だが、それらは個々人の誤差をもって処理されており、そのプロセスの差異がそれぞれの記憶や感覚を形成し、多様な価値観を生み出していく。

Beyond Optical Experience

TSUJI Makiko
(Tokyo Arts and Space)

With the internet as an essential part of our daily lives, we are constantly bombarded with massive amounts of visual data. Many people have no doubt experienced a sense of déjà vu when doing something, as if they had done it before when in fact they only saw it on social media or read an online review. In addition, the COVID-19 pandemic has resulted in diversification of the presentation and appreciation of art via online platforms, but at the same time, works of art continue to have an intrinsic appeal that cannot be fully conveyed through a screen. This exhibition enables visitors engage with the works of by Ohba Takafumi, YOF, and Suga Yushi in person, in such a way that they experience firsthand the subtle misalignments that arise in the processes of perception and cognition. The works of these three artists or groups are presented in such a way that spending a certain amount of time in the venue under varying light sources such as natural light, artificial lighting, and illumination from displays or projections, and adopting different perspectives both physically or psychologically, leads viewers to “see” in more than an optical sense, stimulates the imagination, and delivers a rich sensory experience.

Ohba Takafumi explores the themes of the unreliability of memory and the errors in memory that occur on an unconscious level. The lines of aluminum and platinum in his paintings are by tracing contours from photographs or by digitally extracting, deconstructing, and then reassembling images. His reiterative process of redrawing represents the ever-changing nature of memory and its gradual skewing away from reality, while building up layers analogous to the accumulation of memories. Viewing these abstract images and lines, and mentally conjuring up the images on which they were based with the titles as clues, one sees the works’ aspects shift with changes in sunlight and viewing angle, evoking the diversity and fluidity that a single event can encompass.

Meanwhile, the artist collective YOF, consisting of Ohara Takayoshi, Furusawa Ryu, and Yanagawa Tomoyuki, demonstrate how subtle factors influence our vision and cognition. In a small room at the entrance, they installed two monitors showing videos that seem to leap out from the confines of the screen and interact with each other and with the physical space. In a large space further inside, they created an environment in which the viewers’ preconceptions cause real and virtual elements appear to interfere with one another, or facilitate a natural acceptance of such interference. Subverting the phenomenon of chromatic constancy (the optical process of attempting to perceive colors consistently across varying light conditions), this installation encourages viewers to approach and closely examine the works so as to adapt to a situation where the basic

goalposts of spatial perception seem to have been moved, thereby seeking out a tangible grip on reality.

Suga Yushi presents his first installation, with the theme of “liminality,” expanding physical space by projecting onto the walls an animated video that digitally reconstructs the gallery in three dimensions. Natural light changing over the course of a day is incorporated into the video, captivating observant visitors and stopping them in their tracks. Paintings depicting the world appearing in the video are hung on the walls, and these images also appear in the video. As viewers venture further into the venue, real space appears to seamlessly merge with video space, and they begin to sense a gradual spatial distortion of the space deviating from the vantage point presented by the data. The interplay between the video and paintings generated alternating, nesting-doll layers of reality and illusion while blurring the boundaries between them.

Ohba explores fictions constructed from objective facts and past memories, while YOF and Suga engage with the interplay between virtual and real spaces. All three artists or groups, while employing digital technology in their art, have succeeded in conveying interplay between reality and fiction in highly tactile works that encompass a variety of mechanisms and have great aesthetic appeal. Possibly because they belong to the generation directly preceding today’s digital natives, they appear to have a balanced engagement with both the digital world’s binary simplicity and the analog world’s information-dense ambiguity. Their sometimes uneven textures resulting from manual processes, and the emotional shifts that occur during viewing, are nuances best experienced through close viewing on-site.

When viewers detect a subtly uncanny quality that might be missed with just a cursory look, it can cause them to reconsider their grasp of reality and to reexamine various elements of their daily lives with a dubious eye. The exhibition’s English title, “Layers of Optical Experience,” refers to the multi-layered processes by which we progress from physical vision to mental perception. In the current era of instantaneous transmission and synchronization of diverse data streams, we process information through the lens of personal bias. Such variations in processing contribute to the molding of each person’s memories and perceptions, generating the broad spectrum of values that pervades our world. In the current era of instantaneous transmission and synchronization of diverse data streams, we process information through the lens of personal bias. Such variations in processing contribute to the molding of each person’s memories and perceptions, generating the broad spectrum of values that pervades our world.



大庭孝文
OHBA Takafumi

大庭孝文は、自身の経験にもとづく記憶と忘却の関係性を《正しい風景》として表す。制作の起点となる写真から、情報の抜き差しを繰り返し符号化し、日本画の技法やデジタル技術などの複数の工程を重ね画面を構築していく。

今回、大庭は、他者の経験を自己のものと思いつく「記憶の流用」や未体験を実体験と混同する「過誤記憶」に着目し、別々のイメージの断片からなるフィクションとしての新しい風景を描いた。また、新たな試みとして、これまでは制作資料に留めていたスナップ写真やそれらの所有者との対話をもとにした平面作品シリーズ《カテゴリー》を制作した。

画面全体を視野に入れようと距離を持って《正しい風景》に対峙すれば、滑らかな表面に描かれた抽象画のようだ。しかし、近付いてみると、和紙の僅かな毛羽立ちや皺、透けて見える顔料の滲み、複数の素材が用いられ異なる偏光で輝く描線、僅かな厚みのパーツが貼られた凹凸などが、それぞれ慎重に配置されていることがわかる。

一方の《カテゴリー》は、グリッドに並べた

写真と数行の文章を載せた用紙を、薄い和紙を貼ったアクリル板が覆う。絵画に用いた描線に類似する形で和紙が切り抜かれた箇所からのみ、下に置かれた文字や写真の一部が辛うじて見える程度で、内容は判読できない。

幾層にも重なったテクスチャの中に断片的な鮮明さを探る感覚は、記憶の片隅にある不確かな何かに触れたときの、もやもやとした苛立ちに似ている。同時に、和紙の柔らかさや丁寧に置かれた金属顔料の鈍い光により、その霧は心地よく変化する。画面を覗き込むことで映り込む鑑賞者自身の影や、展示室に射し入る自然光によって移ろう画面の色も、その解像度の濃淡に影響する。

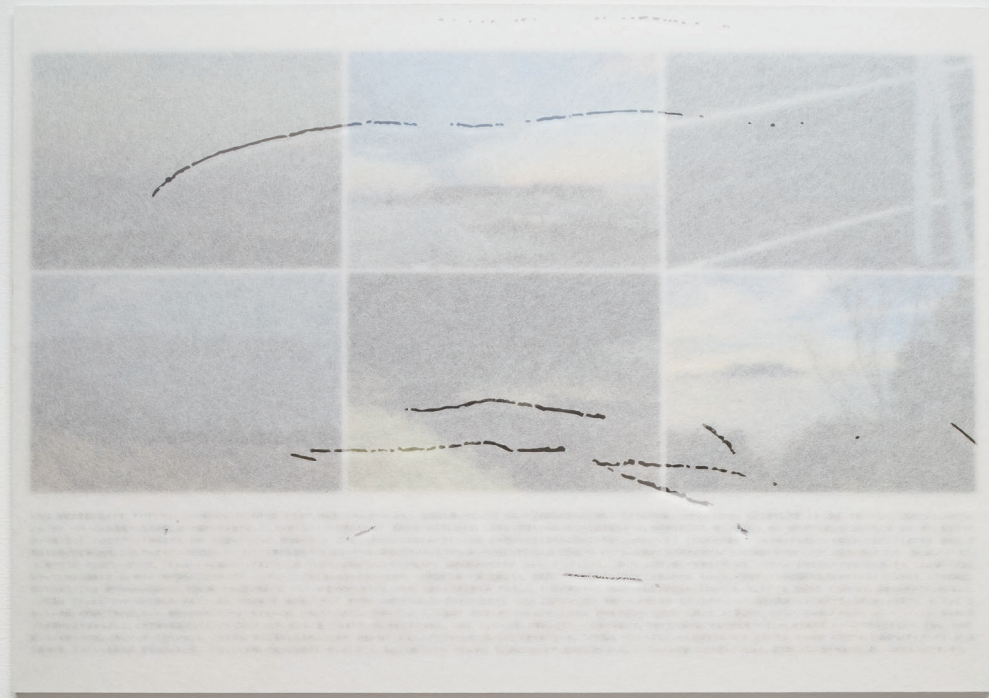
大庭が圧縮した数々の誰かの記憶は、綿密で意図的な画面配置によって解凍され、単なる過去の書き起こしや抽象化を超え、一枚の絵画の上に存在感を伴って展開する。写真の状況を示唆した作品名が、描かれていない部分を補填し、鑑賞者自身の経験や知見のフィルターを介した記憶として、そして、大庭が提示する正しい風景となって上書きされていく。 (O.A)



《カテゴリー(日常)》category (everyday life)

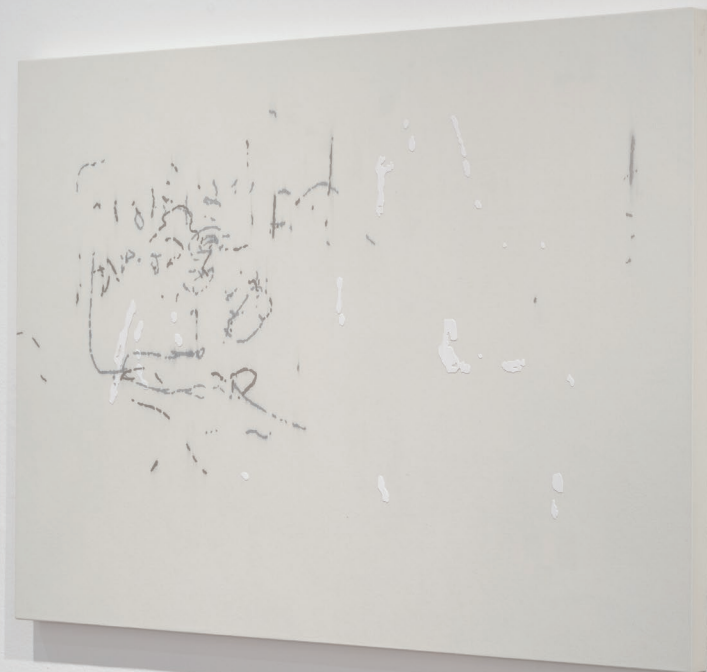


《カテゴリー(動物)》category (animals)



《カテゴリー(風景)》category (landscapes)

《正しい風景（公園に落ちているヒマワリの種）》 *right landscape (sunflower seeds falling in the park)*



Ohba Takafumi explores relationships between remembering and forgetting, based on his own experiences, in works that he terms *right landscape(s)*. Taking photographs as a starting point, he carries out a process of encoding, alternately adding and removing information, to construct works in multiple layers using *Nihonga* (Japanese-style painting) techniques and digital technologies.

In this new body of work, Ohba turns his attention to “appropriated memories,” which seem to be one’s own but actually belong to others, and “false memories” of things that did not actually occur. He draws forth new landscapes by combining fragments of disparate images into a fictional whole. Ohba has also adopted a novel approach in *category*, a series of two-dimensional works based on snapshots and conversations with their owners, taking a more direct approach to materials which he previously incorporated more obliquely.

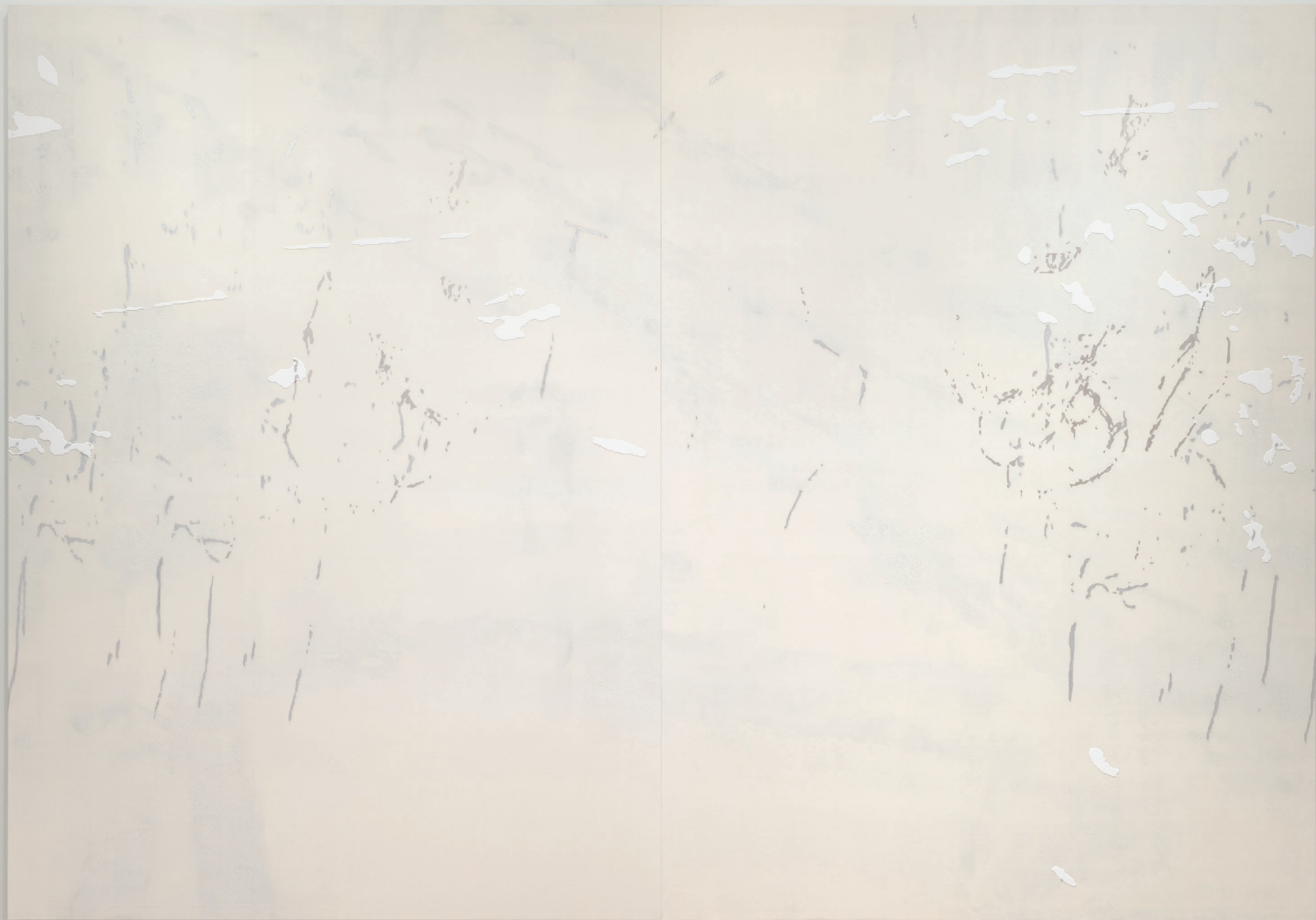
Seen in their entirety from a distance, *right landscape(s)* resemble abstract paintings on smooth surfaces. However, a closer look reveals elaborate arrangements of subtle textures of washi paper, pigments seeping through from beneath, lines made with a range of materials gleaming with varying degrees of polarization, and elements affixed to the surface to produce subtle concavities

and convexities.


Meanwhile, *category* features thin layers of washi paper over acrylic panels, beneath which photos and sheets of paper bearing a few lines of text are organized in grids. The text and photos are only visible in glimpses through cutouts in the washi paper, which resemble the linework in the paintings, rendering the underlying content indecipherable.

The sensation of seeking fragmented clarity amid many textured layers evokes the vexation of encountering something that lurks in a hazy corner of one’s memory. However, the haze in these works fluctuates pleasantly, due to the washi paper’s soft texture and the soft glow of carefully placed metallic pigments. The viewer’s own reflection in the work’s surface, and hues shifting in the natural light filtering into the exhibition space, also affect the works’ graduated degree of resolution.

Ohba’s compressed memories, meticulously and strategically arrayed across surfaces, emerge in the works as tangible presences, transcending mere recall of the past or a simple process of abstraction. The works’ titles, hinting at scenes unfolding in the photographs, help fill in the blanks, and filtered through the viewer’s own experiences and insights, surfaces are overwritten as the “right landscape(s)” that Ohba presents. (O.A)



《正しい風景 (犬が雷を怖がっている)》 right landscape (the dog is scared of thunder)



ヨフ

大原崇嘉 古澤 龍 柳川智之

YOF

OHARA Takayoshi FURUSAWA Ryu YANAGAWA Tomoyuki

ヨフは、色彩がもたらす視覚的な効果を研究し、二次元と三次元の両義的な空間性の横断によって視覚表現の可能性を探究する実践を重ねてきた。本展では、仮想空間と現実空間の比重が等価になりつつある現代の同時代的なリアリティ(実在性)をテーマに、「バーチャルの現実化」と「現実のバーチャル化」というふたつのベクトルを軸にインスタレーションを展開させた。

ディスプレイが斜めに向かい合う作品《Lights》は、一方に観葉植物、もう一方に揺れ動く電球が映し出され、電球に呼応して観葉植物の影が揺れている。同時にその電球の光がディスプレイ本体を照らし、その影が映像と同期して背後の壁に揺れている。イメージとしての光源が現実干渉し、映像の中で起きている現象が、そのまま実空間に表出する奇妙な連続性を与え、リアリティの境目にひそやかな揺らぎを生み出している。

赤い光で満たされた空間は、現実から切り離された異世界に迷い込んだかのような演劇性を演出する。中央にある作品《Unlit》は、舞台セットのような大きな台の上にペンキの缶が積み上げられ、それをスポットライトが照らし

ている。そのうちの一缶だけが白く浮き上がり、CGで合成したかのような異様な存在感を放つ。注意深く観察すると、作品全体を当てていたスポットライトは実は白い光で、白い缶以外は、赤く塗られていることに気がつく。対して、壁面のディスプレイには、モデリングされたペンキ缶や、缶のラベルをIllustratorで色調整する様子が映し出され、画面上で動く自動のカーソルが、虚構のプロダクトをリアルに再現していく(《Lit》)。本来液晶の画面は、周囲の光の影響を受けずに自発光するが、本作品では意図的に映像の色調を加工していることで、まるで赤い照明によって画面が染められたように見せているのだ。現実が仮想化され、仮想が現実化され、現実と仮想の関係性が巡回するように反転し、その循環の中に鑑賞者自身も取り込まれていく。

絶えず変容する人間の知覚の基準を捉え直し、複層的な視覚的体験の構造を発展させていくヨフの取り組みは、デジタルな仮想世界とアナログな現実世界を繋ぎ合わせ多元的な時空を創出するとともに、リアリティの概念に亀裂を起し、視覚認知の新たな地平を拓いていく。

(Y.S)



《Lights》



《Lit-2》



The practice of the artist collective YOF involves rethinking the present nature of visual expression through pragmatic research on the effects of color, and investigation of ambiguous spatiality that blurs the lines between two and three dimensions. In this exhibition, they present installations centered on contemporary reality in which virtual and real spaces are increasingly assigned equivalent value, focusing on the two vectors of “virtualization of the real” and “materialization of the virtual.”

Their work *Lights* consists of two monitors angled towards each other, with one displaying a video of a houseplant and the other a swaying light bulb. The shadow cast by the houseplant in one video sways in response to the bulb in the other. At the same time, the light from the bulb illuminates the other monitor, and its shadow moves back and forth on the wall behind it in sync with the video. The light source as an image on a screen intervenes with reality and creates a peculiar continuity in which phenomena occurring in the video materializes in physical space, subtly disrupting the boundary between image and reality.

A space dramatically bathed in red light makes it seem as if one has stumbled into an otherworldly realm severed from reality. The work in the center of the space, *Unlit*, comprises a large stack of paint cans on a large platform resembling

a stage set, under a spotlight. One of the cans stands out, glowing white amid its red surroundings, emerging as an eerie, seemingly computer-generated presence. However, a closer look reveals that the spotlight illuminating the entire work is actually white, and all of the cans have been painted red except the solitary white one. This is paired with *Lit*, in which monitors on the walls show a computer-modeled paint can and the process of adjusting the can label’s colors using the Illustrator app, with an automated cursor moving across the screen to realistically replicate a fictitious product. While images on LCD screens are typically unaffected by the surrounding light, in this work the videos’ colors are altered so the screens appear to be immersed in red light. In this cycle of the real becoming virtualized and the virtual materialized, the relationship between real and unreal is intertwined and reversed, and viewers are drawn into the process.

With their strategies for reinterpreting the ever-shifting framework of human perception and developing systems for multilayered visual experience, YOF merge the virtual and digital with the tangible and analog, forging a higher-dimensional space-time continuum. In doing so, they not only challenge our concepts of reality but also open up new horizons in visual cognition. (Y.S)





菅 雄嗣
SUGA Yushi

菅雄嗣は「絵画の成立の仕方」に関心を寄せ、数年ごとに描出の変遷こそありつつも、「境界」を越えて描くという行為のもと、一貫して絵画制作を続けている。最初に本作の描画手法について触れておきたい。ひとつの画面を直線で二分割し、片側は鏡面のようなウレタン塗装、もう一方は薄い下塗を施したキャンバスと、異なる下地を作る。ウレタン塗装側に濃色の油絵具を均一にのせ、それを削いで描出し、削ぎ取った絵具でキャンバス地に描いていく。削り取ることで下地の冷たい輝きが現れ、緊張感あるストロークに艶を与えている。通常油絵で光を表現する際、明るい色の絵具を上重ねていくのに対し、この場合のハイライトはいずれも最下層である。光を生むために削り取られた絵具は境界線を越えて影となる。真逆の作業によって質感の違いを生み出し、分断されたどこか不安定な平面の上に、やり直しのきかない揺るぎのない線が確固とした世界を立体的に構築している。

絵画シリーズ《Stilllife_TOKAS 3F》に描かれているのは、展示室を3DCGで再現したアニメーション《=TOKAS_3F》の世界だ。映像の中央には、現代的なアプローチとの対比として、

フランドル絵画を模した罫罫や果物、書物、垂れ下がる布などのモチーフが組み込まれている。菅は、あえて本物のモチーフは使わず、仮想のCGデータを見て絵画を描き、それらを実際の壁面と映像の中に組み込むことで、2Dと3Dの逆転的な方法で空間インスタレーションを展開した。映像の中にその姿はないが、会場には絵画に描かれた椅子がバグのように取り残され、さらに現実と仮想の幻惑をもたらしている。

現実と仮想の交錯という点において、菅が近年インターネット・ミームの「リミナル・スペース」に関心を抱いていることも頷ける。元々は建築学の用語で、廊下や階段など、人を別の場所に移動させるための中間的な空間を意味するが、転じて無人の商業施設や駅のホームなど、ひと気がなく不気味、かつ哀愁も感じられるような空間の画像を指す。特にコロナ禍以降、ネット上で多く拡散された。菅は映像の中で柱や梁を増幅させ、人が不在の既視感のある光景という、オンライン上で散見する状況を作り上げたが、作品からは現実と虚構をつなぐ中間地という、ある種本来の意も強く感じられ、鑑賞者をまさに両義の意味においてリミナル・スペースへと導いた。(T.M)





《Stillife_TOKAS 3F #4》



《Stilllife_TOKAS 3F #3》

Suga Yushi has consistently worked in the medium of painting, and while his output has evolved multiple times over the years, his process has consistently entailed painting “beyond boundaries” and showed a focus on the mechanisms by which paintings are formed. First, to touch on the method used to produce these works: the canvas is bifurcated by a straight line, with a different ground on either side, one half featuring a mirror-smooth urethane coating while a thin layer of primer is applied to the other half. Oil paint of a deep hue is uniformly applied to the urethane-coated side and then scraped away to reveal the texture of the canvas beneath. He then uses the scraped-off paint to continue painting on the canvas. The scraping process reveals the cool luster of the undercoat, imbuing the tense brushstrokes with luster. While the conventional oil painting technique is to progress from darker to lighter, layering increasingly lighter colors to render light, in these works all highlights are located in the bottom-most layer. The paint, removed so as to generate luminosity, traverses a boundary beyond which it transitions into shadow. This contrarian approach not only introduces variations in texture, but also constructs a solid world in three dimensions atop a divided, somewhat unstable surface, marked by indelible, unwavering lines that cannot be altered.

The painting series *Stilllife_TOKAS 3F* depicts the world of the animation *=TOKAS_3F*, which digitally reconstructs the TOKAS gallery with 3D computer graphics. In contrast with this contemporary approach, at the center of

the video are motifs such as skull, fruits, books, and draped fabric, reminiscent of Flemish Renaissance still life. Suga deliberately avoid depicting actual objects, opting instead to base the renderings on computer-generated virtual data. By integrating these paintings into the physical walls and the video, he creates a spatial installation that reverses the conventional roles of 2D and 3D. While they are absent from the video, chairs depicted in the paintings are eerily present in the gallery, like the physical products of a computer glitch, enhancing the illusion of the real merging with the virtual.

Suga’s recent fascination with “liminal spaces,” a concept popularized through internet memes, aligns with his exploration of the intersection of real and virtual. Originally an architectural term denoting intermediary spaces like corridors and staircases, designed for people’s movement from one area to another, the phrase “liminal spaces” has evolved to refer to images of depopulated, uncanny, and melancholic environments like deserted commercial buildings and train station platforms. Such images have been proliferating online, particularly since the pandemic. Suga amplifies elements such as columns and beams in the video, producing a scene that embodies human absence and a sense of *déjà vu*, a state that is frequently encountered on the internet. Through his works, he powerfully conveys the original essence of liminal space as an intermediary realm, bridging the real and the fictional, thereby guiding viewers into an experience of liminal spaces in both senses of the term. (T.M)



Profile

大庭孝文 | OHBA Takafumi

1988年大阪府生まれ。広島県を拠点に活動。

2018年広島市立大学大学院博士後期課程単位取得退学。

主な展覧会に「日々の光景」(Cafe and Gallery 鐘や K gallery、島根、2022)、「ある家の虚偽記憶」(GALLERY RYO、東京、2022)、「re」(biscuit gallery、東京、2022)など。

主な受賞歴に「第72回山口県美術展覧会」優秀賞 (2019)など。

Born in Osaka in 1988. Lives and works in Hiroshima.

Withdrew at the end of the second term of the doctoral program of Hiroshima City University in 2018.

Recent exhibitions: “daily scenes,” Cafe and Gallery KANEYA K gallery, Shimane, 2022, “False memories of a certain family,” GALLERY RYO, Tokyo, 2022, “re,” biscuit gallery, Tokyo, 2022.

Recent award: “The 72nd Annual Competition of Art in Yamaguchi Prefecture,” Excellent Work Award, 2019.

List of Works

《正しい風景 (公園に落ちているヒマワリの種)》

right landscape (sunflower seeds falling in the park)

2023

木製パネルにブラチナ、アルミニウム、アクリル絵具、岩絵具、膠、合成接着剤、スライスウッド、和紙

Platinum, aluminum, acrylic paint, mineral pigments, glue, synthetic adhesive, sliced wood, Japanese paper on wooden panel

700×1000×28 mm

《正しい風景 (午後に咲いている朝顔)》

right landscape (morning glory blooming in the afternoon)

2024

木製パネルにブラチナ、アルミニウム、アクリル絵具、岩絵具、膠、合成接着剤、スチレンペーパー、和紙

Platinum, aluminum, acrylic paint, mineral pigments, glue, synthetic adhesive, styrene paper, Japanese paper on wooden panel

700×1000×28 mm

《正しい風景 (島の外周からみえる船着場)》

right landscape (boat landing seen from the outer perimeter of the island)

2024

木製パネルにブラチナ、アルミニウム、アクリル絵具、岩絵具、膠、合成接着剤、スチレンペーパー、和紙

Platinum, aluminum, acrylic paint, mineral pigments, glue, synthetic adhesive, styrene paper, Japanese paper on wooden panel

700×1000×28 mm

《正しい風景 (犬が雷を怖がっている)》

right landscape (the dog is scared of thunder)

2023

木製パネルにブラチナ、アルミニウム、アクリル絵具、岩絵具、膠、合成接着剤、スチレンペーパー、和紙

Platinum, aluminum, acrylic paint, mineral pigments, glue, synthetic adhesive, styrene paper, Japanese paper on wooden panel

2100×3000×33 mm

《正しい風景 (子供のような小さなツバメ)》

right landscape (little swallows like children)

2023

木製パネルにブラチナ、アルミニウム、アクリル絵具、岩絵具、膠、合成接着剤、スチレンペーパー、和紙

Platinum, aluminum, acrylic paint, mineral pigments, glue, synthetic adhesive, styrene paper, Japanese paper on wooden panel

1134×1620×30 mm

《カテゴリー (日常)》

category (everyday life)

《カテゴリー (動物)》

category (animals)

《カテゴリー (植物)》

category (plants)

《カテゴリー (風景)》

category (landscapes)

2024

アクリル、レーザープリント、和紙

Acrylic, laser print, Japanese paper

280×400×3 mm each

Profile

ヨフ | YOF

2015年に結成、東京都を拠点に活動。

大原崇嘉：1986年神奈川県生まれ。2012年東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻修了。

古澤 龍：1984年東京都生まれ。東京藝術大学大学院映像研究科映像メディア学在籍。

柳川智之：1985年愛媛県生まれ。2013年情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] メディア表現研究科修了。

主な展覧会に「いろいろ ～科学と美学が出会う色彩学のありか」(東京造形大学附属美術館、2023)、「新しい空洞 (うつほ) theca 2023ss 展」(theca、東京、2023)、「流れる窓、追い越す目」(art space kimura ASK?, 東京、2023)、「OPEN SITE 2019-2020 『2D Painting』」(トーキョーアートツアンドスペース本郷、2019)など。

主な受賞歴に「令和4年度文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業」(2022)など。

Formed in 2015. Based in Tokyo.

OHARA Takayoshi | Born in 1986. Graduated with an MA in Film and New Media from Tokyo University of the Arts in 2012.

FURUSAWA Ryu | Born in 1984. Enrolled in the doctoral program of Film and New Media Studies at Tokyo University of the Arts.

YANAGAWA Tomoyuki | Born in 1985. Graduated with an MA in Media Creations from the Institute of Advanced Media Arts and Sciences [IAMAS] in 2013.

Recent exhibitions: “Colour and Psyche – Chromatics, where science and aesthetics interplayed of serendipity,”

Tokyo Zokei University Art Museum, 2023, “PARALLAX VOID theca 2023ss exhibition,” theca, Tokyo, 2023, “Flowing Windows, Passing Eyes,” art space kimura ASK?, Tokyo, 2023, “OPEN SITE 2019-2020 ‘2D Painting,’” Tokyo Arts and Space Hongo, 2019.

Recent award: “The Project to Support Emerging Media Arts Creators”, 2022.

List of Works

《Lights》

2023

マルチチャンネル・ビデオ、ディスプレイ、スツール

Multi-channel video, display, stool

サイズ可変 Dimension variable

《Lit-1》

《Lit-2》

2024

シングルチャンネル・ビデオ、ディスプレイ、LEDライト

Single-channel video, display, LED light

サイズ可変 Dimension variable

《Unlit》

2024

缶、ウレタン塗料、ラベルシール、アクリル、ミラーフィルム、木材、LEDライト

Can, urethane paint, label sticker, acrylic, mirror film, wood, LED light

サイズ可変 Dimension variable

助成:東京藝大「I LOVE YOU」プロジェクト 2023

Grant: TOKYO GEIDAI “I LOVE YOU” project 2023

Profile

菅 雄嗣 | SUGA Yushi

1988年長崎県生まれ。茨城県を拠点に活動。

2017年東京藝術大学大学院美術研究科油画専攻修了。

主な展覧会に「liminal」(MAHO KUBOTA GALLERY、東京、2023)、「SUMMER SHOW」(MAHO KUBOTA GALLERY、東京、2022)、「Day dream」(ISETAN SALONE、東京、2022)、「TWS-Emerging 2015「Enter the 2.5D -No paint no form-」」(トーキョーワンダーサイト渋谷)など。

主な受賞歴に「第4回CAF賞」齋藤精一賞 (2017)など。

Born in Nagasaki in 1988. Lives and works in Ibaraki.

Graduated with an MA in Painting from Tokyo University of the Arts in 2017.

Recent exhibitions: “liminal,” MAHO KUBOTA GALLERY, Tokyo, 2023, “SUMMER SHOW,” MAHO KUBOTA GALLERY, Tokyo, 2022, “Day dream,” ISETAN SALONE, Tokyo, 2022, “TWS-Emerging 2015 ‘Enter the 2.5D -No paint no form-’,” Tokyo Wonder Site Shibuya.

Recent award: “The 4th CAF Awards,” Seiichi Saito Prize, 2017.

List of Works

《Stilllife_TOKAS 3F #1》

《Stilllife_TOKAS 3F #2》

《Stilllife_TOKAS 3F #3》

《Stilllife_TOKAS 3F #4》

2024

木製パネルにキャンバス、綿布、ウレタン塗装、油絵具

Canvas, cotton cloth, urethane paint, oil paint on wooden panel

804×1167 mm each

《=TOKAS_3F》

2024

3DCG アニメーション

3DCG animation

制作協力:森園真臣、太湯雅晴

Production Cooperation: MORIZONO Masaomi, FUTOU YU Masaharu

「ACT (Artists Contemporary TOKAS)」は、トーキョーアーツアンドスペース (TOKAS) のプログラム参加経験者を含め、今注目すべき活動を行う作家を紹介する企画展です。

“ACT (Artists Contemporary TOKAS)” is a showcase noteworthy efforts by mainly artists who have previously participated in other TOKAS programs.

凡例

- 人名をフルネームで記載する場合の姓・名の順は、特に指定がない場合、各言語における表記の順に従った。
- プロフィールは、アーティストより提供のあった2023年12月時点の情報にもとづき、編集・作成した。
- 作品名は()、プロジェクト名・展覧会名は「」で示した。
- 作品情報は、作品名、制作年、素材、サイズの順に記載した。
- 展覧会情報は「展覧会名」(会場、都市、都道府県/国、開催年)の順。ただし、会場名に都市が含まれるものは都市を省略した。また、展覧会名に開催年が含まれるものは開催年を省略した。日本の展覧会は、都市が県庁所在地、政令指定都市においては都道府県を省略した。

Explanatory Notes

- When listing full names, they are listed in the appropriate order for each language, except when specific request state otherwise.
- Artist profiles are current as of December 2023, and are edited and composed based on documents provided by the artists.
- Titles of artworks are given in italics. Quotation marks are used for exhibition and project titles.
- Information on the artworks listed in the following order: title of work, year of production, medium and size.
- Information about exhibitions is written in order of: Exhibition title, venue, city, prefecture/country, year of holding. However, in cases where the exhibition title includes the name of the city it is held in, the city name is not listed with the other items. Also, if the year of the exhibition was held is included in the exhibition title, the year is omitted from the list of items. For exhibitions in Japan the names of prefectures are omitted when the city is a prefectural capital or prefecture status city.

ACT (Artists Contemporary TOKAS) Vol. 6

メニスル

アーティスト：大庭孝文、菅 雄嗣、ヨフ（大原崇嘉、古澤 龍、柳川智之）
会期：2024年2月24日（土） - 3月24日（日）
会場：トーキョーアーツアンドスペース本郷
主催：公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館 トーキョーアーツアンドスペース
協力：MAHO KUBOTA GALLERY

展覧会

担当：辻 真木子、大島彩子、吉田紗和子 (TOKAS)
設営：HIGURE 17-15 cas 株式会社
照明：山本圭太

カタログ

執筆・編集：辻 真木子 (T.M)、大島彩子 (O.A)、吉田紗和子 (Y.S) (TOKAS)
翻訳：クリストファー・ステイヴンズ
写真撮影：加藤 健
デザイン：溝端 貢 (ikaruga.)
印刷：株式会社ライズファクトリー
発行：公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館 トーキョーアーツアンドスペース
発行日：2024年3月



ACT (Artists Contemporary TOKAS) Vol. 6

Layers of Optical Experience

Artists: OHBA Takafumi, SUGA Yushi, YOF (OHARA Takayoshi, FURUSAWA Ryu, YANAGAWA Tomoyuki)
Date: February 24-March 24, 2024
Venue: Tokyo Arts and Space Hongo
Organizer: Tokyo Arts and Space, Museum of Contemporary Art Tokyo,
Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture
Cooperation: MAHO KUBOTA GALLERY

Exhibition

Directed by TSUJI Makiko, OSHIMA Ayako, YOSHIDA Sawako (TOKAS)
Installation: HIGURE 17-15 cas Co., Ltd.
Lighting director: YAMAMOTO Keita

Exhibition Catalog

Text & Edit: TSUJI Makiko (T.M), OSHIMA Ayako (O.A), YOSHIDA Sawako (Y.S) (TOKAS)
Translation: Christopher STEPHENS
Photography: KATO Ken
Design: MIZOBATA Mitsugu (ikaruga.)
Printing: Rise Factory Co., Ltd.
Published by Tokyo Arts and Space, Museum of Contemporary Art Tokyo,
Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture
Published in March 2024

